

## A bírálóbizottság értékelése

Az I. téziscsoportban a szerző a virtuális világok színhűségét vizsgálta különböző kulturális körökben. A mérések alapján megállapította, hogy a képregénykészítők és játékfejlesztők által alkalmazott színek nem valósághűek, és sok esetben függenek az adott kultúrkörtől is. A következő altézisben kimutatta, hogy a virtuális világok hamis színe befolyásolja a memóriaszíneinket is, mivel az értelmileg akadályozott diákok, nem játékfüggő diákok és VR játékfüggők memóriaszíne eltérő.

A rehabilitációs játékok színhasználatának tesztelésével kapcsolatban azt vizsgálta, hogy a különböző szintévesztéssel rendelkezők hogyan érzékelik a játékokat (II. téziscsoport). A vizsgálatokhoz szintévesztő szimulátorokat, ColorOracle szoftvert, illetve Variantor speciális szemüveget használt. Egy másik kutatás során összegyűjtötte a magyarországi 64 felsőoktatási intézmény honlapján előforduló leggyakoribb akadálymentességi problémákat a színhelyes tervezés szempontjából. A kutatás folytatásaként kilenc európai országban megvizsgálta az egészségügyi ellátással kapcsolatos webhelyeket és felmérte azok akadálymentességét. Ilyen részletes statisztikai összehasonlítást Európában még nem végeztek.

Megalkotta a készségfejlesztő és rehabilitációs célú multimédiás és VR játékok a felhasználói igényeknek megfelelő személyre szabhatóságának tervezési követelményeit és tesztelési módszerét (III. téziscsoport). Az elmúlt két évtizedben többek között értelmileg akadályozott fiatalok, stroke páciensek számára készített játékok fejlesztésében vett részt, és eközben azt tapasztalta, hogy a hagyományos szoftverfejlesztési modellek nem alkalmazhatók. Ezért új szoftverfejlesztési módszert hozott létre a betegek és a terapeuták igényeit figyelembe véve, majd megmutatta, hogy az e módszer alapján tervezett weboldal segíti az ápolói munkafolyamatot, a hatékonyságot és a páciensek oktatását.